
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Orizaola Altimiras, Lara; Mangiron i Hevia, Carme, dir. Traducció comentada del videojoc 'Kohaku no yume' (Somni en blanc). 2016. (842 Grau d'Estudis de l'Àsia Oriental)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/160638>

under the terms of the  **IN**
COPYRIGHT license

FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

GRAU D'ESTUDIS D'ÀSIA ORIENTAL

TREBALL DE FI DE GRAU

Curs 2015-2016



TRADUCCIÓ COMENTADA DEL VIDEOJOC

***KOHAKU NO YUME* (SOMNI EN BLANC)**

Lara Orizaola Altimiras

NIU: 1305768

Tutora

CARME MANGIRON

Barcelona, Juny de 2016



**Universitat Autònoma
de Barcelona**

DADES DEL TFG

Títol: Traducció comentada del videojoc *Kohaku no Yume (Somni en blanc)*

Autora: Lara Orizaola Altimiras

Tutora: Carme Mangiron Hevia

Centre: Facultat de Traducció i Interpretació de la Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Grau en Estudis d'Àsia Oriental

Curs acadèmic: 4rt

Paraules clau: Videojocs japonesos, Traducció de videojocs, Traducció audiovisual, Localització cultural, Traducció de fans, Videojocs en català.

Resum del TFG:

L'evolució dels videojocs japonesos ha marcat la necessitat d'estendre aquest mercat per tot el món, fent necessàries traduccions i adaptacions d'aquests de forma que s'adaptin a la cultura dels diferents països als que poden arribar. Aquest document explica aquest procés i mostra el cas d'una traducció comentada d'un segment del videojoc japonès *Kohaku no Yume (Somni en blanc)*.

Avís legal:

© Lara Orizaola Altimiras, Barcelona, 2016. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ésser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

Título: Traducción comentada del videojuego *Kohaku no Yume (Sueño en blanco)*

Autora: Lara Orizaola Altimiras

Tutora: Carme Mangiron Hevia

Centro: Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad Autònoma de Barcelona

Estudios: Grado en Estudios de Asia Oriental

Curso académico: 4rt

Palabras clave: Videojuegos japoneses, Traducción de videojuegos, Traducción audiovisual, Localización cultural, Traducción de fans, Videojuegos en catalán.

Resumen del TFG:

La evolución de los videojuegos japoneses ha marcado la necesidad de extender este mercado por todo el mundo, haciendo necesarias traducciones y adaptaciones de estos de forma que se adapten a la cultura de los diferentes países a los que pueden llegar. Este documento explica este proceso y muestra el caso de una traducción comentada de un segmento del videojuego japonés *Kohaku no Yume (Sueño en blanco)*.

Aviso legal:

© Lara Orizaola Altimiras, Barcelona, 2016. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la

autorización de su autor/a.

Title: Annotated translation of the video game *Kohaku no Yume (Blank dream)*

Author: Lara Orizaola Altimiras

Tutor: Carme Mangiron Hevia

Centre: Faculty of Traduction and Interpretation of Autonomous University of Barcelona

Studies: Degree in East Asian Studies

Academic course: 4th

Keywords: Japanese video games, Video game translation, Audiovisual translation, Cultural localisation, Fan translation, Video games in Catalan.

Summary of the TFG:

The evolution of Japanese video games has created the need to extend this market worldwide, making necessary translations and adaptations of these so that they fit the culture of the different countries they may reach. This document explains this process and shows the case of an annotated translation of a segment of the Japanese video game *Kohaku no Yume (Blank dream)*.

Legal notice:

© Lara Orizaola Altimiras, Barcelona, 2016. All rights reserved.

None of the content of this acadèmic work may be reproduced, distributed, broadcast and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

ÍNDIX

INTRODUCCIÓ. MOTIVACIÓ I OBJECTIUS	2
1. MARC TEÒRIC	4
1.1. CONTEXTUALITZACIÓ DELS VIDEOJOCs I LA SEVA TRADUCCIÓ	4
1.2. EL FENOMEN DE LA TRADUCCIÓ DE FANS	10
1.3. LA TRADUCCIÓ DE VIDEOJOCs JAPONESOS EN CATALÀ	12
2. CORPUS	14
2.1. PERSONATGES	14
3. METODOLOGIA.....	17
4. TRADUCCIÓ COMENTADA.....	19
Taula 1 – Introducció	19
Taula 2 – Primera escena, passadís.....	20
Taula 3 – Memòria 1: Dins de l’habitació.....	21
Taula 4 – Passadís del principi, segona part.....	24
Taula 5 – Segona escena. Mapa central: Món dels miralls, introducció del segon personatge	26
Taula 6 – Regne de la naturalesa	30
Taula 7 – Memòria 2: El Llac del Mirall	33
Taula 8 – Regne de la naturalesa, segona part	37
Taula 9 – Tercera escena: Mapa central: Món dels miralls, introducció del quart personatge	38
Taula 10 – Objectes	42
5. REFLEXIÓ DE LES DIFICULTATS TROBADES	45
6. CONCLUSIONS	47
BIBLIOGRAFIA.....	49

INTRODUCCIÓ. MOTIVACIÓ I OBJECTIUS

He escollit la traducció d'un videojoc japonès com a treball de fi de grau per una sèrie de diverses motivacions. Principalment em va cridar l'atenció el fet que, si l'alumne decidia traduir una part d'un videojoc, aquest treball passés a ser de caire acadèmic-professionalitzador, ja que és molt interessant de cara a un futur laboral sobretot en un món tan competitiu a nivell professional i amb tant creixement com és el dels videojocs. M'interessa també perquè el grau que curso, Estudis d'Àsia Oriental, està més centrat a l'estudi cultural, econòmic, polític, filosòfic i lingüístic del Japó, però per contra trobo a faltar que ens ensenyin a traduir i/o interpretar l'idioma en què ens especialitzem, ja que si bé no és específicament aquesta la nostra carrera, sí que és cert que és una de les sortides professionals que se'ns proposa. Així doncs, i afegint-se al primer motiu, he triat aquest treball per a tenir una primera impressió d'una traducció professional.

Una tercera motivació és el coneixement que puc arribar a adquirir d'aquesta experiència traduint un videojoc japonès. Com tots els idiomes, el japonès està ple de variants lingüístiques, dialectes, falques o mots crossa, etc. La manera de parlar d'un personatge és una mostra directa de la seva personalitat i el seu origen, les falques que utilitza, expressions, etc. que poden aparèixer em suposen un repte a l'hora d'adaptar-ho a un context no japonès; o fins i tot el fet de canviar noms o altres aspectes que sonin amb naturalitat en l'idioma que el rebrà. Un exemple clar d'això el trobem a la protagonista de la pel·lícula *Kiki's Delivery Service* (Studio Ghibli, 1989), on en castellà canvien el nom original Kiki per Nicky.

Dins d'aquesta motivació d'estudiar la traducció, m'interessen també dos temes relacionats amb la traducció de videojocs: un, el fenomen de la traducció de fans; i dos, la traducció de videojocs japonesos al català.

Atès que la traducció de videojocs japonesos és un camp relativament nou del que no s'ha escrit massa, em motiva també veure fins on sóc capaç d'arribar, descobrir i entendre d'aquest nou món, i aconseguir arribar a tenir un bon nivell de coneixement d'aquest camp.

El joc japonès que he escollit és 虚白ノ夢^{こはくのゆめ}, *Kohaku no yume*, que he decidit traduir com a *Somni en blanc*, creat i desenvolupat per Kanawo¹ el 2015. Cal indicar que m'he decantat per traduir un videojoc *indie*² de terror creat per a ser jugat en plataforma per a PC perquè he considerat que era una bona opció de cara a demanar permís per a traduir-lo, i podia resultar més senzill a l'hora d'extreure el codi font del joc i tots els textos. He escollit aquest joc en concret perquè em va cridar l'atenció la temàtica principal del joc, on per avançar has de trobar diferents maneres de morir, ja que em va semblar un aspecte original. A l'apartat 3, al Corpus, es presentarà el videojoc amb més detall, i a l'apartat 4 s'explicarà la metodologia emprada per a la traducció. L'he decidit traduir en català per el poc material existent traduït al català, a l'apartat 2.3 se'n parlarà amb més deteniment.

Així doncs, com a síntesi, presento els següents objectius que desitjo assolir amb aquest treball:

- 1) Obtenir la capacitat de traduir una part d'un videojoc japonès de manera professional.
- 2) Assolir nous coneixements sobre la traducció audiovisual, centrant-me en el camp dels videojocs.
- 3) Convertir aquest treball en la meva primera mostra de traducció professional.
- 4) Fer una reflexió sobre el procés de traducció, les dificultats que comporta, i la manera de resoldre-les.

¹ Desenvolupadora del videojoc, membre principal del cercle *Teriyaki Tomato*. Pàgina web oficial: <http://kanawo.wix.com/teritoma> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

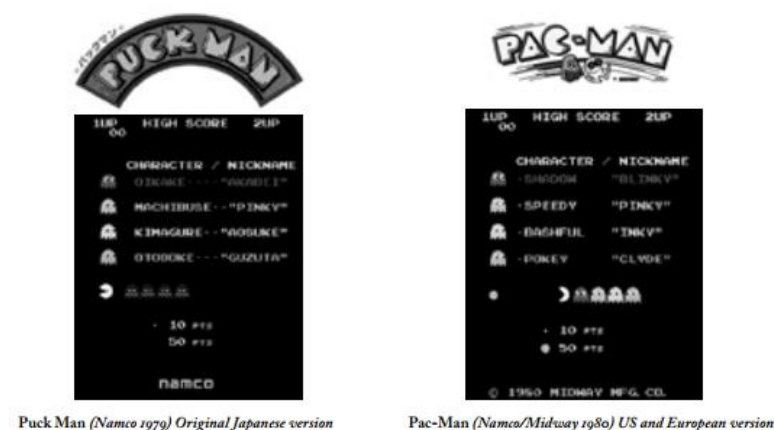
² Els *Indie Games*, també coneguts com a *Jocs Independents*, són videojocs creats i desenvolupats per un sol individu, o un petit col·lectiu, que no reben cap tipus de suport financer per part de les empreses editores de videojocs per a la seva creació.

1. MARC TEÒRIC

1.1. CONTEXTUALITZACIÓ DELS VIDEOJOCs I LA SEVA TRADUCCIÓ

Per a escriure aquest apartat m'he documentat i utilitzat informació extreta dels articles de Miguel Bernal Merino (2006 , 2007 i 2011), de Carme Mangiron i Minako O'Hagan (2006), Carme Mangiron (2012), Francesca Di Marco (2007) i de Heather Maxwell Chandler i Stephanie O'Malley Deming (2011), per tal d'extreure idees i aplicar-les aquí. Dit això, cal especificar que al llarg del treball em centraré en jocs japonesos, excepte quan s'indiqui el contrari.

Els videojocs tenen una història més aviat curta en comparació amb altres entreteniments com la música o les pel·lícules, però és increïble el ràpid avanç que hem presenciat en les últimes dècades, fins al punt que és difícil comparar els videojocs actualment amb el seu inici. En els primers jocs, on els gràfics es consolidaven per una limitació de bits, els textos eren més aviat escassos. Si observem alguns exemples com *l'Space invaders* (Taito Corporation, 1978) o *l'Asteroids* (Atari Inc., 1979), veurem que amb uns pocs conceptes clau a l'hora d'iniciar el joc i els noms d'alguns objectes són suficients per traduir-lo. En canvi, traduir videojocs com *Illusion of time* (Quintet, Enix i Nintendo, 1993), que més endavant va sortir al 1995 en quatre idiomes disponibles, és una feina més complicada, on el protagonista ja ha de parlar amb més personatges per obtenir informació i progressar en l'aventura. Comercialment parlant, els desenvolupadors japonesos van veure de lluny el potencial de promocionar els seus jocs a EUA, motiu pel qual se'ls podria considerar els promotors de la localització. Un exemple molt conegut és *Pac-Man* (Namco, 1979), i el seu procés de localització canviant la transliteració original del japonès "Puck-man", al nom conegut internacionalment, així com els noms dels fantasmes. En la imatge següent podem veure clarament els canvis efectuats en la localització del joc:



Il·lustració 1. Exemple de localització al videojoc Pac-Man (Namco, 1979)³

El primer pas per a contextualitzar la traducció és veure la diferència entre el concepte de *traducció* i el concepte de *localització*. Basant-me en les definicions donades per Mangiron i O'Hagan (2006), normalment els traductors tenen carta blanca per modificar, adaptar i eliminar qualsevol referència cultural, jocs de paraules o bromes que no funcionarien en la llengua de l'usuari receptor d'aquesta traducció. La diferència rau en que la localització exigeix que aquesta traducció s'integri en una dimensió tècnica implementada en el programari. La prioritat principal de la localització de videojocs és preservar l'experiència del joc per als usuaris, mantenint l'experiència del joc el més propera a l'original possible. El localitzador té la missió de produir una versió del joc que permeti jugar a l'usuari com si aquell joc fos desenvolupat des d'un inici en la seva llengua. Per aconseguir-ho és crucial que els traductors estiguin familiaritzats amb el joc i els diferents elements que hi apareixen, tals com el registre o el tipus d'humor, així com altres referències culturals present al joc.

Certament hi ha un debat etern sobre si la traducció engloba la localització, vist des del punt de vista dels traductors, o bé si és la localització la que engloba la traducció, que és una opinió de la indústria. Per a aquest últims, la localització és un procés més ampli que engloba no només traducció, sinó també temes

³ Imatge extreta de: BERNAL-MERINO, MIGUEL Á. (2011). A Brief History of Game Localisation. *TRANS, Revista de Traductología*.

d'internacionalització i globalització. Les tasques d'adaptar els caràcters a l'espai disponible, l'adaptació de gràfics, música o nivell de dificultat també formen part de la localització, però no correspon al treball del traductor, tot i que moltes vegades poden ser ells mateixos els qui ho detectin i ho sol·licitin. En la figura següent veiem un exemple d'aquesta adaptació, en aquest cas de l'espai dels caràcters, on s'han modificat una sèrie d'*sprites*⁴ de cartells:



Il·lustració 2. Exemple gràfic de traducció en la fantranslation de *Mother3* a castellà.⁵

Segons Chandler (2011), dins la localització trobem tres nivells diferents. El primer nivell és *full*, una traducció completa del videojoc i tot el material relacionat; el segon nivell és *partial*, on es tradueix tot menys l'àudio; i *Box & Docs*, que correspon al tercer nivell, on només es tradueix la documentació, el manual o la caràtula, entre d'altres. En el cas dels videojocs japonesos normalment es fa la localització completa a l'anglès, i parcial en altres idiomes. A Espanya, la major part de videojocs japonesos que ens arriben normalment estan localitzats completament a l'anglès, però només parcialment al castellà. Aquest fet s'esdevé sobretot amb sagues famoses al Japó però menys conegudes a occident com és l'exemple de *Project Zero* (Tecmo, 2001) o *Senran*

⁴ Un *sprite* és un tipus de mapa de bits que forma una imatge d'un personatge, figura o objecte. Normalment són petits i parcialment transparents i s'usen principalment en videojocs. Els tipus de jocs fets amb el motor de creació de videojocs *RPG Maker* són famosos, precisament, per aquest tipus de representació gràfica.

⁵ Imatge extreta de la pàgina web <http://mother3spanish.blogspot.com.es/> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

Kagura (Tamsoft, Marvelous Entertainment, 2011) que, tot i gaudir d'una significant rellevància aquí, no tenen la mateixa densitat de seguidors que al petit país de l'est.

La localització és una traducció que s'ha d'integrar en un mitjà electrònic, aquí rau la principal diferència entre una traducció sola i una localització. De fet, la localització de videojocs neix davant la necessitat creixent de globalitzar i rendibilitzar la inversió que els distribuïdors i editors fan en desenvolupament, sobretot ara amb els jocs més moderns, ja que costen més de desenvolupar. El fet de procurar recuperar aquesta inversió i obtenir a més a més una presència global és el motiu que dona peu a la traducció del joc. Aquest és un element principal de la localització, el qual neix de la necessitat de comercialitzar. Si comparem els casos dels jocs japonesos amb els americans, aquests darrers tenen una gran facilitat per localitzar els seus jocs davant els primers, tant per context cultural com per l'extensió i globalització del seu idioma. Això es deu a 1) el xoc cultural o gèneres específics dels videojocs japonesos, i 2) els desenvolupadors japonesos pensen que serà un fracàs precisament per aquesta qüestió cultural i que potser no es vendrien suficients còpies del joc, fent que no trobin profitós el procés d'adaptació ja que és molt car per el poc nivell de benefici que en traurien. Molts gèneres japonesos tracten temes específics que normalment només tenen èxit al Japó, a causa del diferent nivell de tolerància a Japó i a nivell internacional amb tot l'assumpte de l'humor relacionat amb la sexualitat, transgenderisme, etc. (Di Marco, 2007). Els videojocs que sí es decideixen llençar al mercat internacional requereixen de modificacions i censura per assegurar que tinguin una bona rebuda, com és el cas de *Final Fight* (Capcom, 1989):



Il·lustració 3. Poison, un personatge del videojoc *Final Fight*, va passar per un canvi de sexe, i més tard un redisseney de la roba que duia durant el procés de localització als EUA.⁶

És en el moment en què es decideix no treure el joc fora de Japó quan apareix un fenomen que més endavant es tractarà amb més profunditat: la traducció feta per fans. Això és a causa del desig dels usuaris de voler gaudir d'un joc estranger quan no es disposa d'una traducció oficial.

Una altra de les premisses de la localització és l'adaptació cultural i lingüística. Com ja s'ha comentat, la localització radica en fer que l'usuari no se n'adoni que està jugant una versió localitzada del joc. Cal que soni natural per al jugador, s'ha d'identificar amb expressions pròpies de la llengua com frases fetes o un bon ús del registre col·loquial. Si això no es fa de forma correcta, l'usuari podria sentir certa confusió o frustració. Els jugadors de videojocs són comunitats que es comuniquen per fòrums, on la informació viatja molt ràpid, i si un videojoc està mal traduït de seguida corre la veu. Per exemple és el cas d'un joc molt conegut, *Final fantasy VII* (Squaresoft, 1997), on la frase del personatge Cloud "Allévoy" s'ha fet famosa tot i ser només una ínfima part dels errors de traducció

⁶ Imatge extreta de la pàgina web <https://proyectoallevoy.wordpress.com/> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].



Il·lustració 4. Exemple d'error de traducció del videojoc *Final Fantasy VII*.⁷

Tots aquests errors es tenen cada cop més en compte quan una empresa desitja l'expansió del seu joc a altres països, però tot i així encara es continuen produint. Un altre exemple el podem trobar a jocs per a mòbil com el *Brave Frontier* (Gumi Asia Pte. Ltd., 2013), on un personatge anomenat Seria és constantment traduït a l'anglès com *Celia* o *Seria* a causa de la falta de quòrum entre els traductors a l'hora d'interpretar la romanització, causant molta confusió. El cas dels canvis de sexe quan la traducció dels articles no es fa de forma correcta és un altre cas molt comú, trobant-nos casos on una noia és "el millor", quan hauria de ser "la millor".

Traducció i localització són dos termes que moltes vegades es fan servir com a sinònims quan la localització no es tracta com un terme més ampli, com és el cas de la indústria, i és el que faré en aquest treball, utilitzar ambdós conceptes indistintament de la mateixa manera en que ho fan Mangiron i O'Hagan (2006).

⁷ Imatge extreta de la pàgina web <https://proyectoallevoy.wordpress.com/> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

1.2. EL FENOMEN DE LA TRADUCCIÓ DE FANS

La traducció feta per fans, o *fan translation* en anglès, es tracta d'una traducció no oficial, amb permís o no del creador/equip creador d'un videojoc. Normalment un videojoc és traduït de manera no oficial per persones interessades a fer difusió d'un joc en concret i el tradueixen a la seva llengua per què arribi a més persones, sense cap mena d'ànim de lucre. Aquest fenomen és molt present pel que fa a series de televisió, pel·lícules, *anime*, *manga*, i també en el cas dels videojocs, sobretot si es tracta de videojocs antics o jocs que tinguin poques possibilitats de sortir del Japó. Normalment del japonès es tradueix a l'anglès, i d'aquí ja passa a mans d'altres fans que el tradueixen al castellà, alemany, italià, etc. Aquest fet dona pas que els propis fans del videojocs, en un intent de trencar barreres d'idioma, els tradueixin ells mateixos.

La saga de videojocs *Mother* (Nintendo, 1989) és un gran exemple de traducció feta per fans. Tot i ser una trilogia al Japó, només el segon joc d'aquests va sortir a EUA amb el nom de *Earthbound* (Nintendo, 1995), en comptes de *Mother 2* (Nintendo, 1994). Al propi videojoc es feien referències a la creació de *Mother 3* (Nintendo, 2006), però aquest no va arribar a sortir de Japó. Com a resultat, es va originar una de les traduccions més mogudes del món, ja que el fòrum web Tomato⁸ va promoure la traducció desinteressada del joc a tots els idiomes necessaris, proporcionant eines per traduir textos i gràfics amb instruccions detallades de què calia i què no havien de fer per no "trencar" la memòria del joc. La traducció anglesa va durar dos anys sencers, i més tard va començar a sortir en altres idiomes, fins i tot separant el castellà espanyol del castellà de Llatinoamèrica. Frank Caron, d'*Ars Technica*, va descriure aquest esdeveniment com "sobrecollidor... és un èxit rotund"(2008)⁹ que, només la primera setmana de ser acabat, ja va ser descarregat més de 100.000 vegades als Estats Units. Com a resultat, la pressió ha acabat fent que Nintendo es decidís a publicar, tot i que

⁸ Tomato van ser els encarregats de promoure i distribuir aquesta informació. Pàgina web oficial: <http://mother3.fobby.net/> [Consultat per últim cop el 02/04/2016].

⁹ Caron, Frank. Membre d'*Ars Technica*. Es tracta d'una traducció meua de la cita del dia 20 d'octubre del 2008 recollida de l'article "*Remember Earthbound? Play the sequel now, in English*". <http://arstechnica.com/gaming/2008/10/remember-earthbound-play-the-sequel/> [Consultat per últim cop el 09/01/2016].

només en anglès, les versions de *Mother* (Nintendo, 1989) i *Mother2* (Nintendo, 1994) per a la consola virtual de Wii U sota els noms *Earthbound* (Nintendo, 1995) i *Earthbound beginnings* (Nintendo, 2015), fora de Japó i Amèrica, fent una gran campanya publicitària.

Relacionat amb la *fan translation*, es pot donar el cas que alguna empresa es plantegi relançar un videojoc de manera internacional, i aleshores tota la feina feta pels traductors amateurs de forma il·legal ha de desaparèixer. Un exemple és Square Enix amb el seu *Final Fantasy Type-0* (Square Enix, 2011), que no va ser internacionalitzat per a la PSP en el seu moment i els fans el van traduir, però més endavant al 2015 l'empresa s'ho van replantejar i van llençar una versió anglesa per a la PS4 i la Xbox One, fet que va suposar la desaparició d'aquestes traduccions no oficials que existien fins aleshores.

Arribat a aquest punt ens trobem amb un altre fenomen, la *crowd translation*¹⁰. Succeeix quan l'empresa productora del videojoc en qüestió decideix traduir el videojoc de manera oficial, però en comptes de contractar un bon equip professional, decideixen agafar la traducció sense ànim de lucre creada pels fans, destinant d'aquesta manera molt pocs recursos a la traducció oficial.

La *crowd translation* té punts bons i punts negatius. Per una part, el cost de traducció baix i la rapidesa amb què s'obté són dos elements molt importants i beneficiosos per a les empreses, considerant fins a cert punt com a profitós el sacrifici de la qualitat del resultat final. D'altra banda, però, és precisament aquesta qüestió de la qualitat el punt en contra d'aquest fenomen, no només pel resultat final, sinó també pels problemes ocasionats durant la tasca d'unir aquestes traduccions, ja que les diverses traduccions amateurs es presentaran treballades en diferents eines informàtiques i utilitzaran diferents paraules per als mateixos objectes, obtenint sovint un treball inconsistent. És a dir, el treball que s'hauria d'estalviar traduint, s'inverteix corregint i modificant per obtenir un bon resultat.

¹⁰ Informació extreta de STAR-TS. Pàgina web oficial: <http://www.star-ts.com/about/translation-faq/what-is-crowd-translation/> [Consultat per últim cop el 29/05/2016].

Aquest fet, sens dubte, és agraït per la gent que gràcies a aquesta labor pot jugar i entendre els jocs japonesos, tot i que són conscients que no és la mateixa experiència que si juguessin un joc ben localitzat.

1.3. LA TRADUCCIÓ DE VIDEOJOCs JAPONESOS EN CATALÀ

La traducció de videojocs al català és un àmbit que per desgràcia encara està en una fase molt inicial del seu desenvolupament i compta amb molt pocs títols traduïts. La majoria de jocs en català ho són precisament per haver estat desenvolupats en el propi idioma, o bé perquè es tracta de la llengua materna dels creadors i ells mateixos tradueixen el seu joc.

El primer videojoc de consola traduït al català, per la Play Station 2, va ser al 2005, el *FCB Club Football* (Codemasters, 2003), i el segon videojoc traduït en català és *ESPN Sports Connection* (Nintendo, 2012), per a la Wii U, mentre que el primer videojoc de consola portàtil que es va poder jugar en català va ser *Tintín: el secret de l'unicorn* (Ubisoft, 2011) per a la Nintendo 3DS¹¹. Al 2013 va sortir el primer videojoc per a Steam, una plataforma de distribució digital de videojocs per a PC, traduït al català: *Unepic* (Francisco Téllez de Meneses, 2011)¹². Abans d'això, per al format de PC i posteriorment als jocs de mòbils, també han aparegut jocs en català, però només en el cas de creacions pròpiament catalanes. Cal tenir present que Barcelona és una ciutat molt important dins aquest món, on hi ha empreses com King, creadors del famós *Candy Crush Saga* (King, 2012) o Electronic Arts, a Sant Cugat.

Des de la Plataforma per la Llengua, una entitat que s'encarrega de promocionar l'ús del català en diferents àmbits, es queixen de la falta de mercat de

¹¹ Informació extreta de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals. Pàgina web: <http://www.ccma.cat/324/videojocs-en-catala-al-primer-nivell/noticia/2006712/> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

¹² Informació extreta de diari electrònic Ara.cat, secció VaDeJocs. Pàgina web: <http://vadejocs.ara.cat/2013/06/18/unepic-es-converteix-en-el-primer-joc-traduit-al-catala-a-steam/> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

videojocs traduïts al català, ja que aquest és molt escàs i frega la inexistència (Plataforma per la Llengua, 2013)¹³.

¹³ Informació extreta de diari electrònic Ara.cat, secció Opinió, Blog de la Plataforma per la Llengua. Pàgina web: <http://blogspersonals.ara.cat/elcatalasuma/2013/02/21/el-mercat-de-videojocs-en-catala-es-molt-escas-i-frega-la-inexistencia/> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

2. CORPUS

El joc escollit per a ser traduït és ^{こはくのゆめ}虚白ノ夢, *Kohaku no yume*, que he decidit traduir com a *Somni en blanc*. Es tracta d'un joc *indie* de terror per a PC creat el 2015 per Kanawo, membre principal de Teriyaki Tomato, un cercle dedicat a la creació de videojocs que de moment compta ja amb cinc obres en total. *Somni en blanc* segueix la història de la Mishiro, una noia que de sobte es troba atrapada en un món paral·lel on van a parar les ànimes amb algun assumpte pendent. La Mishiro s'haurà d'aventurar en aquest món desconegut amb l'objectiu de trobar un seguit de miralls que li permetin recuperar la memòria i, així, poder complir el seu desig. El problema es troba en què ha de *morir* per poder recuperar-la.

2.1. PERSONATGES

A *Somni en blanc* hi ha quatre personatges principals. A continuació es descriuen els trets característics que he volgut ressaltar a l'hora de traduir.



Mishiro (^{みしろ}深白)

La protagonista. És una noia callada i tímida, reservada i desconfiada a l'hora de parlar amb els altres.



Yuzu (ユズ)

L'ànima que més temps porta tancada al "món dels miralls", com ella l'anomena. És una noia molt oberta i que s'exalta amb facilitat. La seva manera de parlar és molt propera, fent ús d'un registre més aviat informal.



Ryōtarō (リョウタロウ)

Arribat just després que la Mishiro, es tracta d'un home de mitjana edat amb aire de desemparat. Fa ús d'un llenguatge escuet i masculí.



Ayato (あやと 彩人)

Amic de la Mishiro, aquest jove apareix als records de la Mishiro. Amb un aire confiat, fa servir un registre d'acord amb la seva edat, informal i familiar, però no arriba al punt extrovertit de la Yuzu.

Per a la caracterització dels personatges he tingut en compte la posició o classe social, l'edat, el sexe i el grau de familiaritat amb què es dirigeixen als altres personatges en japonès, així com la situació en què es troba cadascun. Tres dels quatre són estudiants d'institut, pel que calia fer ús d'un estil més aviat juvenil, sense paraules massa rebuscades o que no sonessin naturals en algú de la seva edat.

La protagonista és bastant introvertida, pel que s'ha d'adequar la seva forma de parlar i evitar utilitzar vocabulari excessivament animat. En canvi, la Yuzu és tot el contrari, per tant he volgut emfatitzar aquesta energia i ànim fent ús d'expressions més col·loquials i signes d'exclamació. L'Ayato estaria en un punt intermig, amb un registre semblant, atesa l'edat, però més amistós que la Mishiro i menys entusiasta que la Yuzu.

Finalment tenim l'únic adult, en Ryōtarō, el nom del qual he transliterat al català excloent el màcron (la ratlla horitzontal sobre la O). Es tracta d'un home desorientat que té una parla masculina molt marcada en japonès. Com que en català

no es pot reproduir aquest fet amb facilitat, he fet servir un registre més culte i seriós per distingir-lo del registre dels adolescents.

Somni en blanc només compta amb una única traducció a l'anglès, realitzada per VGPperson¹⁴. No se'n coneixen d'altres. He decidit traduir-lo en català degut al poc material de videojocs amb que compta aquesta llengua, tal i com he indicat en l'apartat anterior.

¹⁴ Vellella Himmel. És un clar exemple de la traducció de fans de diversos videojocs. Voldria agrair-li la seva ajuda, ja que no podria haver començat el treball sense les seves instruccions. Pàgina web oficial: <http://vgperson.com/> [Consultat per últim cop el 18/04/2016].

3. METODOLOGIA

He estructurat la metodologia en dues parts, corresponents al procés de preparació i el procés de la traducció. El primer pas va ser posar-me en contacte amb la creadora del videojoc, Kanawo, demanant permís per a realitzar una traducció al català de *Kohaku no Yume*. Un cop optinguda una resposta afirmativa, vaig contactar amb la traductora a l'anglès, VGPerson, qui em va explicar els diferents passos i programes informàtics¹⁵ que hauria d'utilitzar i la manera d'extreure el codi del joc, així com el procediment per a modificar-lo i poder accedir al text en japonès. Un cop aconseguit tot, vaig fer una primera jugada per familiaritzar-me amb el joc i el to d'aquest.

Amb aquest primer procés finalitzat, he començat la traducció sabent ja com ha d'actuar cada personatge i tenint en ment l'atmosfera del joc. Com que aquest treball compta amb un número limitat de paraules, no hi ha espai suficient per a tot el text del joc. Per tant, el pla d'acció ideat és fer la introducció, dues escenes i dues memòries, per tal de presentar tots els personatges i tenir més varietat de traducció.

Per a traduir he decidit fer ús de taules per a cada escena, amb el text original en japonès i la traducció realitzada per mi en català, on cada fila representa una línia de text. Cada cop que m'he trobat amb un obstacle o he alterat el contingut de la frase, l'he apuntat a la part inferior de la taula corresponent, i he donat una explicació de les dificultats aparegudes o les decisions preses. Primer vaig fer una traducció literal, i d'aquí he escrit variants segons quedi millor en català, i he escollit la que m'ha semblat més encertada i natural. En alguna frase que m'ha donat problemes, he agafat el joc en anglès per comprovar de quina manera s'ha traduït.

Per comprovar que l'espai dels caràcters emprats en català sigui equivalent o semblant al japonès, he canviat la traducció per l'original dins una copia modificada del joc, i a base d'error i assaig he adaptat la traducció de la manera més eficient possible, sempre tenint present la limitació d'espai de caràcters del videojoc.

¹⁵ Principalment un cop modificat el codi i la font, només faig ús del *RPG Maker VX Ace* per anar extraient el text en japonès.

L'últim aspecte que he tingut en compte a l'hora de fer la traducció és el fet de procurar que les frases de la segona línia siguin més llargues que a la primera. He considerat fer-ho així ja que aquesta, tot i no ser la metodologia habitual en la traducció de videojocs, és la forma que s'utilitza per a la subtitulació, ja que contamina menys la imatge, i a més, aquest videojoc en concret segueix aquest estil en la versió original en japonès, per la qual cosa m'ha semblat adient fer el mateix en català.

4. TRADUCCIÓ COMENTADA

Tal i com ja he explicat, faré ús de taules per a cada escena, amb el text en japonès i la traducció en català, i la corresponent explicació davant de cada dificultat o dubte. Pot succeir que en alguna taula no hi aparegui cap comentari per l'absència de problemes trobats.

Taula 1 – Introducció

思えばつまらない人生だった。	Pensant-ho bé ¹ , era una vida avorrida.
楽しいことがひとつもなかったとまでは言わない。	No és que mai no m'hagués divertit.
しかし、もう一度同じ人生を歩みたいかと問われれば	Tot i així, si em preguntessin si tornaria a viure la mateixa vida un altre cop,
私は間違いなく全力で否定できる。	sens dubte m'hi negaria rotundament.
むしろどちらかと言えば、もう全てが嫌になったので	Perquè de fet, ja estic farta de tot.
私の人生が初めから存在しなかったことにしてほしい。	Desitjaria no haver existit mai.
……そんなかんじだ。	... Així és com em sento.
——だから私、碓氷深白（うすい みしろ）は、	... Per això, jo, Mishiro Usui,
17 回目の誕生日を迎えることなくこう ² やって身を投げるのだ。	abans que arribés el meu 17é aniversari, em vaig suïcidar.

¹ Aquest és el primer problema que trobem, no pas de dificultat de traducció, sinó a l'hora de provar la traducció dins del videojoc, perquè dins el programa no reconeix els accents. Si es volgués traduir el joc sencer, caldria buscar una font alternativa.

² El segon problema és gramatical, no coneixia el こうやって (*kōyatte*), que es pot traduir com “així, d'aquesta manera”.

Taula 2 – Primera escena, passadís

「.....」	–.....
.....ここはどこだろう。	... On sóc?
私は今まで何を.....。	Què feia...?
.....？	...?
少女は意識を取り戻すと同時に、	En el moment en què la noia va recuperar la consciència,
自分が何者か思い出せないことに気が付いた。	es va adonar que no podia recordar qui era.
鏡には何も映っていない。	Al mirall no es reflecteix res.
鏡には自分の姿が映っている。	La noia es veu al mirall.
OPCIÓ: 話しかける	Parlar
OPCIÓ: 立ち去る	Marxar
「ハロー、私」	–Hola, jo. ³
「.....！？」	–...!?
「私はあなたで、あなたは私。	–Jo sóc tu, i tu ets jo.

鏡なんだから当たり前でしょ？」	És un mirall, no és obvi?
「.....おっと、今の私は記憶を失っているんだった」	–... Oh, cert, el meu jo actual ha perdut els seus records.
「心配しないで、私。」	–No et preocupis, jo.
私は記憶の取り戻し方を知っているの」	Jo sé com recuperar la memòria.
「さあ、鏡に映った自分の目をよく見て.....」	–Ara, mira bé els ulls del teu reflex....
OPCIÓN: はい	D’acord.
OPCIÓN: いいえ	No.
「誰が目を逸らしていいと言った？」	–Qui t’ha dit que miris cap a un altre costat?

³ El primer problema és amb els diàlegs: en català o castellà es fa ús de la ratlla o guió llarg. Amb anglès sí que posen cometes per marcar els diàlegs, però posar-les seria un calc tipogràfic de l’anglès, pel que m’he decidit a posar la ratlla en els diàlegs.

Taula 3 – Memòria 1: Dins de l’habitació

.....目の前に、なんだか見覚えのある風景が広がっていた。	Un lloc familiar va aparèixer davant els seus ulls.
馴染みのあるパソコンだ。	Un portàtil familiar.
無意識に電源を入れようとしたがやめた。	Inconscientment el va anar a encendre, però es va aturar.
勉強机の上には学生鞆が置かれてい	Sobre l’escriptori hi havia una motxilla

る。	escolar. ⁴
少女は鞆から生徒手帳を取り出した。	La noia va treure un quadern ⁵ de dins.
『菊花宮学園 1 年 2 組 碓氷深白（うすいみしろ）』	“Acadèmia Kikunomiya Classe 1-2 Mishiro Usui”
表紙には自分の顔写真が貼られている。	A la coberta hi havia enganxada una fotografia seva.
勉強机の引き出しには小振りのナイフが入っていた。	Dins del calaix de l'escriptori hi havia un petit ganivet.
.....手に馴染む。	... En tocar-lo, li va resultar familiar.
>少女は\i[385]\c[2]ナイフ\c[0]を手に入れた。	La noia ha aconseguit un \i[385]\c[2]ganivet\c[0]. ⁶
これといった物はもう見当たらない。	Res més no li va cridar l'atenció.
馴染みのあるドレッサーだ。	Una còmoda familiar.
化粧になど力を入れることはないと思っていた。	La noia va pensar que no valia la pena maquillar-se.
熊のぬいぐるみがつぶらな瞳でこちらを見つめている。	L'ós de peluix l'observava fixament amb uns grans ulls rodons.
少女はこのぬいぐるみがとても大事な物に思えた。	La noia va sentir que aquest peluix era important per a ella.
少女は思わずここで寝てしまいたい衝動に駆られた。	La noia va sentir unes ganes incontenibles de tombar-se a dormir.
クローゼットにはフリルのついた黒い服がしまっている。	L'armari estava ple de roba negra amb volants.
少女は自分もこういう服が着たいと思った。	La noia va pensar que li agradaria portar roba com aquesta.
キャビネットの中には小物が並んでいる。	Dins de l'armariet ⁷ hi havia apilats varis accessoris.

少女はどれも自分好みのデザインだと感じた。	La noia va sentir que tots eren del seu estil.
.....開かない。	... No s'obre.

⁴ En aquesta, i algunes altres frases sobre els objectes de dins l'habitació, el japonès alterna de present a passat. En català he mantingut el passat en totes.

⁵ Per a la traducció de la paraula 生徒手帳 (*seitotechō*) agafo prestada la idea de la traducció anglesa de dir que agafa un “quadern” en comptes del “manual de l'estudiant”, ja que aquest no és un objecte al que estiguem familiaritzats aquí. Considero que un quadern o una agenda és més apropiat. Descarto la idea de “llibre de text” per quedar massa just de caràcters dins del propi videojoc.

⁶ Aquí, i a les futures frases on apareguin etiquetes de programació del joc, es mantindran a la traducció, ja que a part de servir per implementar el joc, també serveix per a mostrar amb quin tipus de text treballen els traductors de videojocs.

⁷ Un altre problema de traducció d'un objecte, en aquest cas amb “キャビネット (*kyabinetto*)”, ja que és un tipus de moble poc conegut, dubtava si deixar gabinet o armariet per a distingir de l'armari, i he acabat optant per “armariet”.

Per a seguir l'escena cal utilitzar l'objecte aconseguit des del menú principal del videojoc i accionar la cadena d'esdeveniments necessaris. Considero el moment oportú per mencionar les dificultats que he tingut per a trobar on estaven els objectes i el propi menú per a poder traduir-ho, ja que no estic acostumada a utilitzar aquest tipus de programa de creació de videojocs, i m'ha suposat tot un repte descobrir on es trobava el codi. He decidit crear una taula pròpia per als objectes del joc, la taula número 10, que es troba al final d'aquest apartat.

Taula 4 – Passadís del principi, segona part

「……！」	–……!!
少女は気が付くと再び鏡の前に立っていた。	Quan la noia va tornar en si, estava altre cop davant del mirall.
生々しい感触は手の中に残っていたが、	Tot i que encara tenia una sensació estranya a les mans,
ナイフの傷はどこにもなかった。	no hi havia cap ferida del ganivet enlloc.
「おかえり。鏡の中で自分を殺した感想はどう？」	–Benvinguda. Com t’has sentit en matar-te dins el mirall?
「……なあに、そんな顔して。文句もあるの？」	–... Per què fas aquesta cara? Que tens alguna queixa?
せっかく記憶の取り戻し方を教えてあげたのに」	Si fins i tot t’he ensenyat com recuperar els teus records.
「……え？ ……あ」	–... Eh?... Ah...
「……碓氷深白（うすい みしろ）、16 歳。	–... Mishiro Usui, 16 anys.
近所の湖に身を投げて自殺……」	Em vaig suïcidar... llençant-me al llac. ⁸
「ほらね。部分的だけど、思い出したでしょ？」	–Ho veus? És només una part, però ho has recordat, oi?
自分の名前も、自分が自殺した身だってことも」	El teu nom, i també que et vas suïcidar.
「\c[2]……この世界で鏡を探しなさい。 \c[0]	–\c[2]... Busca els miralls d’aquest món. \c[0]
そして、それを割るの」	I aleshores, trenca’ls.
「この世界に点在する、あなたの姿が映る鏡は	–Per tot aquest món hi ha miralls que reflecteixen la teva figura,
あなたの記憶を映す鏡」	miralls que reflecteixen els teus records.

「割り方はもうわかったでしょ？」	–Has entès com trencar-los, oi?
鏡の中でサクッと自分を殺すだけ」 ⁹	Només t'has de suïcidar dins dels miralls.
「……鏡を、割る……」	–... Trencar... els miralls...
「記憶を取り戻すこと、それは同時に	–Així, al mateix temps que recuperis els
あなたの『望み』を叶えること」	teus records,
「自分の姿が映る鏡を全て割った時、	es complirà el teu “desig”.
あなたは	–Quan hagi trencat tots els miralls,
全ての記憶を取り戻す。そして、	retornaran tots els records que tenies. I el
『望み』も叶う」	teu desig també es farà realitat.
「そういうシステムなわけ」	–Així és com funciona.
「……私の、『望み』……」	–... El meu... desig...
「いい、鏡は見るだけじゃダメよ。必ず割りなさい。	–Ho entens? No n'hi ha prou amb mirar-
それがあなたの『望み』を叶えるという事なの」	los. Has de trencar tots els miralls.
「……なんでかって？」	Per tal que es compleixi el teu desig.
それくらい自分で思い出しなさい。鏡を探して、ね」	–.... Et deus preguntar per què?
「……それに至る理由は思い出せないけど、	Això ho hauràs de recordar per tu
私の強い『望み』は思い出した。それは——」	mateixa. Busca els miralls, eh?
「……それに至る理由は思い出せないけど、	–... No recordo com he arribat a aquesta
私の強い『望み』は思い出した。それは——」	situació, però
「……それに至る理由は思い出せないけど、	acabo de recordar la cosa que més
私の強い『望み』は思い出した。それは——」	desitjava.....
「……それに至る理由は思い出せないけど、	\c[2]No haver existit mai.
私の強い『望み』は思い出した。それは——」	
「……それに至る理由は思い出せないけど、	En el moment en que la Mishiro recuperarà
私の強い『望み』は思い出した。それは——」	una part dels seus records,

何か大切なものを失ったような気がした。	sentí com si hagués perdut alguna cosa molt important.
[Quan acaba la interacció amb el mirall] 鏡はもう喋らない。	El mirall ja no diu res més.

⁸ 近所の湖に身を投げて自殺…… (Kinjo no mizūmi ni mi wo nagete jisatsu……): Aquesta frase m’ha presentat diversos dubtes a l’hora de traduir-la, ja que literalment diu que es va suïidar llençant-se al llac de la zona o del veïnatge. Dubtava si la traducció havia d’incorporar tota la informació i de quina manera: que és el llac del barri, el llac de prop de casa, el llac dels voltants, etc. Finalment he decidit no especificar on està localitzat el llac perquè és la forma que em sembla més natural.

⁹ En aquest cas he tingut problemes per a traduir l’onomatopeia サクッ (saku’). Es podria traduir com un soroll cruixent, però no veia clar el resultat. Finalment, com que sona bé sense traduir, he decidit deixar-ho així.

Taula 5 – Segona escena. Mapa central: Món dels miralls, introducció del segon personatge

En aquesta taula apareixen diverses eleccions, segons l’opció que esculli el jugador s’activarà un esdeveniment o un altre, i apareixerà un determinat text. He decidit escriure seguides les dues opcions a cada elecció, així com cada text corresponent que segueix l’elecció. Com que dins el codi del joc apareixen les opcions a la vegada, és correcte posar-les seguides en la traducció també.

「……ここは……？」	–On sóc…?
「……えっ！？」	–… Eh?!
「あなた、ひょっとして新人さん？」	–Pot ser que… siguis nova per aquí?
うわー、すごい瞬間に居合わせちゃった！ ¹⁰	Ostres, he triat el millor moment per deixar-me caure per aquí!

[Elecció 1]: 1. お前は誰だと問う 2. 怪しむ	Qui ets tu? No refiar-se'n.
「あー、ごめんごめん。一人で勝手に興奮しちゃった！」	–Ah, perdona, perdona! M'estic emocionant massa!
「あなた、この世界に来たばかりでしょ？」	–Tot just acabes d'arribar a aquest món, oi?
「じゃあきつと混乱してるよね」	Deus estar molt confosa.
「私はユズ。あなたはきっと自分の名前を思い出せない	–Sóc la Yuzu. Imagino que ni tan sols recordes com et dius...
だろうけど、焦らなくていいよ。最初は誰でもそうなの」	però no hi pensis gaire. Això es normal, al principi.
[Elecció 2-1]: 名前は思い出せる	Me'n recordo, del meu nom.
「へ？ 自分の名前、わかるの？」	–Què? De veritat el recordes?
「……ふむふむ、ミシロちゃんっていうんだ」	Hmm, hmm. Mishiro, oi?
[Elecció 2-2]: 私はミシロ	Em dic Mishiro.
「あ、これはどうもご丁寧に……って、	–Oh, que amable...
自分の名前、わかるの!？」	Espera, saps el teu nom?!
「おかしいなあ……。私は名前を思い出すために	–És molt estrany... Jo vaig trigar
かなりの時間を使ったんだけどなあ……」	bastant de temps a recordar-me'n...
[Elecció 3]: 1. ここはどこ？ 2. お前のことはどうでもいい	On som? Tant se val, no importa.
3-2: 「うっ、すいません……」	–Ui, perdona...
「ここは通称『\c[2]鏡の世界\c[0]』。	–Aquest lloc és conegut com el \c[2]Món

強い願いや未練、そういった	dels miralls\c[0]. ¹¹ Sembla ser el lloc
強い思念を抱えた魂が吸い寄せられる世界みたい」	on van a parar les ànimes amb un fort desig o lligam.
「多分、現世とあの世の間みたいなやつ	–Crec que aquest espai es troba
なんじゃないかな……」	entre el nostre món i el més enllà...
「私も気が付いたらここにいただけだから、	–Quan me’n vaig adonar, ja estava aquí,
確かなことは言えないんだけど」	o sigui que no et puc dir res en concret.
「……強い思念を抱えた魂、か」	–Ànimes amb un fort desig...?
「でも不思議なことに、自分が何か強い『望み』を	–Però, el més estrany és que, tot i recordar
残したまま死んだってことは覚えているんだけど……、」	haver mort tenint un desig...
「その『望み』が具体的に何だったかは思い出せないの。	–No aconsegueixo recordar el meu desig.
どう、ミシロちゃんも思い当たる節、ある？」	Se t’acudeix alguna cosa, Mishiro?
[Elecció 4]: 1. 『望み』は思い出せる 2. かわいそう	Em recordo del meu desig. Pobre Yuzu....
「えっ、『望み』を思い出せるの!？」	–Què? Que recordes el teu desig?!
しかも『望み』を叶える方法もわかるって!？」	I no només això, sinó que també saps com fer-lo realitat?!
「ちょっとミシロちゃん、あなたただけ恵まれてるの!？」	–Espera un segon, maca ¹² , ets conscient de la sort que tens?!
世の中死んだ後まで平等じゃないな	Ni tan sols entre els morts el món és just!

あー！」	
「……まあいいや、もしこの世界を歩き回るのなら、	–Bé, és igual. Si penses voltar per aquest món,
悪意を持ってさまよう魂には気を付けた方がいいよ」	val més que vigilis amb els esperits malignes que ronden per aquí.
「きっと『望み』を叶えられる魂のことを	–Perquè segur que es posaran gelosos en veure una ànima
嫉妬してると思うから」	que sap com fer realitat el seu desig.
「私は自分の名前を思い出した時、鏡を見たの。	–Quan vaig recordar el meu nom, vaig veure un mirall.
もう昔のことだから、その時のことはよく覚えてないけど」	Ja fa molt de temps d'això, no me'n recordo bé.
「きっとあの鏡はこの世界にとって重要なものなんだと思う。	–Però segur que aquests miralls són importants per a aquest món.
ここが鏡の世界と呼ばれる所以だね」	És per això que vaig decidir anomenar-lo així!

¹⁰ Aquest personatge fa servir un registre bastant informal, per marcar la seva personalitat he decidit fer ús de bastants símbols d'exclamació en els seus diàlegs.

¹¹ He decidit que el nom del món, el “món dels miralls” fos en plural, encara que en japonès no es marqui la diferència entre singular i plural, perquè em semblava més correcte per la temàtica del joc, que es centra precisament en haver de trencar diversos miralls.

¹² He decidit modificar una mica el text original, ja que en japonès la Yuzu li diu per el nom, però en català he preferit marcar una mica més la incredulitat del personatge dient “maca” en un to més agressiu. A part així s'aconsegueix un toc més

natural, ja que el japonès utilitza molt el nom per adreçar-se a l'interlocutor, però en català no és tan corrent.

Taula 6 – Regne de la naturalesa

作り物の斧が飾られている。	Són destrals de decoració penjades a la paret.
ひとつ持っていく 何もしない	Agafar-ne una. No fer res.
ミシロは装飾の留め具を外し、模造斧を手に取った。	La Mishiro treu el suport que les fixava i agafa una destral de decoració.
> ミシロは\i[144]\c[2]作り物の斧\c[0]を手に入れた。	La Mishiro ha aconseguit una \i[144]\c[2]Destral de decoració\c[0].
作り物の斧はひとつだけになった。	Ara només queda una destral de decoració.
作り物の盾が飾られている。	És un escut de decoració penjat a la paret.
作り物の盾は碎けている。	L'escut de decoració ha quedat esmicolat.
作り物の剣が飾られている。	Són espases de decoració penjades a la paret.
『番人は物を数でしか判断できないお馬鹿さん。』	“Aquell qui vigila és un ximple que només pot jutjar pel nombre.
せめて偽物と本物の区別くらいつかないものか』 ¹³	No pot discernir almenys allò veritable d'una falsificació?”
石像はただひっそりと佇んでいる。	L'estàtua de pedra roman en silenci.
木箱の中には伐採用の斧がたくさん入っている。	Dins la caixa hi ha un munt de destrals per talar arbres.
ミシロは木箱に手を入れ、伐採斧を手	La Mishiro posa una mà dins la caixa de

に取った。	fusta i agafa una destrat.
> ミシロは\i[144]\c[2]斧\c[0]を手に入れた。	La Mishiro ha aconseguit una \i[144]\c[2]Destral\c[0].
斧を手に入れた木箱がある。	La caixa d'on la Mishiro ha tret la destrat.
中には斧ひとつ分の空きがある。	Dins hi ha un petit espai buit.
\i[144]\c[2]作り物の斧\c[0]を木箱に入れようか？	Vols posar la \i[144]\c[2]Destral de decoració\c[0] dins la caixa?
ミシロは\i[144]\c[2]作り物の斧\c[0]を木箱に入れた。	La Mishiro posa la \i[144]\c[2]Destral de decoració\c[0] dins la caixa.
銅の扉は施錠されている。	La porta de bronze ¹⁴ està tancada.
大樹が行く手を遮っている。	Un arbre gran bloqueja el camí.
この先への道は他になさそうだが… …。	No sembla que el camí segueixi més endavant...
……こんなナイフではとても大樹を切れそうにない。	Els ganivets no es van crear per talar arbres...
刃が潰された模造斧では切り傷ひとつ付けられない。	La fulla de la Destral de decoració no està esmolada.
……斧で切り倒すにはあまりに太すぎる。	És massa gruixut per ser tallat amb una destrat.
枯れ木が立っている。	Un arbre mort. ¹⁵
もし火を放てば、瞬く間に燃え上ってしまうだろう。	Si hi calés foc, s'encendria en flames en un no res.
ミシロは斧を使い、慣れない手つきで	La Mishiro fa un moviment maldestre ¹⁶
枯れ木の伐採を試みた。	i intenta talar l'arbre mort.
> ミシロは\i[331]\c[2]薪\c[0]を手に入れた。	La Mishiro ha aconseguit \i[331]\c[2]Llenya\c[0].
\i[144]\c[2]斧\c[0]は刃が欠けて使い物	La fulla de la \i[144]\c[2]Destral\c[0] s'ha

にならなくなった。	trencat, inutilitzant-la.
枯れ木だったものだ。	El que abans era un arbre mort.
熊のぬいぐるみがつぶらな瞳でこちらを見つめている。	L'ós de peluix l'observava fixament amb uns grans ulls rodons.
「……かわいい」	–... Que bufó.
カンテラの中で炎が弱々しく揺れている。	Una feble flama es balanceja dins la llàntia.
カンテラを持っていく 何もしない	Agafar la llàntia. No fer res.
> ミシロはカンテラを丁寧に取り外した。	La Mishiro retira la llàntia amb cura.
> ミシロは\i[272]\c[2]カンテラ\c[0]を手に入れた。	La Mishiro ha aconseguit una \i[272]\c[2]Llàntia\c[0].
暖炉の炎は静かに部屋を照らしている。	Les flames de la xemeneia il·luminen en silenci l'habitació.
……暖炉の炎が消えたらしく、部屋が闇に包まれた。	Sembla que la xemeneia s'ha apagat, i l'estança es perd en la foscor...
カンテラから火を移せば燃やせそうだが、	Podries intentar cremar-lo amb el foc de la llàntia...
火種が弱いためそのままでは消えてしまうだろう。	Però la flama és tan feble que segurament s'apagui.
ミシロは大樹の根元に薪を添えて、	La Mishiro col·loca la llenya a la base de l'arbre,
そこにカンテラから火を移した。	i l'encén amb la flama de la llàntia.
大樹は勢いよく燃えている……。	L'arbre gran crema amb força...
大樹は燃え尽き、灰になって崩れ落ちた。	fins que queda reduït a cendra.

鏡には自分の姿が映っている。	La noia es veu al mirall.
----------------	---------------------------

¹³ En japonès hi ha un *kakko* doble; està marcant un text especial, en aquest cas un cartell. Ho he posat en cometes llatines per adaptar-lo al signe ortotipogràfic que s'usa en català.

¹⁴ En aquesta part dubtava si traduir 銅 (*dō*) com a bronze o coure. Al final m'he decidit per bronze per estètica.

¹⁵ He decidit deixar aquesta frase sense col·locar el verb perquè em sembla més natural, com si es tractés d'una observació.

¹⁶ He considerat que “maldestre” era l'adjectiu idoni per la situació.

Taula 7 – Memòria 2: El Llac del Mirall

「……鏡湖（かがみこ）、か。	–El Llac del Mirall... ¹⁷
いっそ噂を試してみるのも悪くないかな……」	No estaria malament comprovar si el rumor és cert...
家から電車で数十分、	El Llac del Mirall, un llac en un parc desolat,
寂れた自然公園が併設された。	al que hi arribes en un viatge de 20 minuts en tren.
ここ鏡湖には、昔からある噂があった。	Des de fa molt temps un rumor envolta aquest llac.
その噂とは——	Es diu que...
「やあ、いい天気だね」	–Ei, fa bon temps, eh?
「……？」	–...?
「キミに話しかけてるんだよ。他に	–Et parlo a tu. No hi ha ningú més, oi?

人、いないだろ？」	
「……どなたですか」	–... Qui ets?
「まあ、通りすがりのただの高校生だけ けどさ、視界に	–Oh, només sóc un noi d’institut que passava per aquí, però
虚ろな目線で湖面を見つめる人が映 っちゃったもんだから」	m’he adonat que estaves mirant el llac amb la mirada buida, i bé...
「万が一ってこともなくはないし、	Sempre hi ha una oportunitat, així que...
一応声かけといた方がいいかなっ て」	He pensat que faria bé en dir-te alguna cosa.
「……余計なお世話です。別に飛び込 んだりしませんし」	–... No calia. No anava a saltar ni res d’això.
「ならいいんだけど。	–Llavors cap problema.
ほら、鏡湖には変な噂があるだ ろ？」	Escolta, suposo que deus conèixer els rumors sobre el Llac del Mirall, oi?
「湖面が現世とあの世を繋ぐゲートだ とかなんとか……」	–Diuen que es tracta d’un portal connectat a l’altre món i això...
「僕には、ただ自然公園の景色を	–Per a mi, només es tracta d’allò que indica el seu nom,
鏡のように映す文字通りの湖にしか 見えないけどね」	un llac que reflecteix la natura com si es tractés d’un mirall.
「……」	–.....
「あ、キミ今僕のこと	–Deus estar pensant
『よく喋る男だな』とか思ったでし よ」	Que sóc un noi molt xerraire, oi? ¹⁸
「これ、こうやってキミの話し相手 であり続けることで	–Veuràs, segueixo parlant amb tu per
妙な気を起こさせないようにしてる	tenir clar que no penses fer res estrany.

んだよ」	
「……だから、別に飛び込んだりしませんし」	–... Ja t’he dit que no pensava saltar.
「ならいいんだけど。あ、先に言っておくと	–Llavors cap problema. Ah, abans no ho he dit,
僕は日野原彩人（ひのはら あやと）」	em dic Ayato Hinohara.
「今日は自然公園の絵を描きにきたんであって、	–Avui he vingut per pintar un quadre del parc,
新手のナンパとかではないから」	no es tracta de cap truc per lligar.
「なんで名乗ったんですか、ナンパですか」	–Per què et presentes? Que intentes lligar amb mi?
「ナンパじゃないって！	–Si t’acabo de dir que no!
自己紹介は人と人の壁を取り払う第一歩だろ？」	Quan coneixes algú, el primer que fas és presentar-te, no?
「……」	–.....
「で、キミの名前は？」	–Així que, com et dius?
「教えませんが」	–No t’ho penso dir...
「ま、そうだろうと思ったよ」	–Sí, ja m’ho pensava.
「……絵を描きにきたっていうのは本当なんですね」	–... Realment era cert que has vingut a pintar.
「キミもなかなか意地が悪いなあ、	–Ets bastant rancorosa, eh?
この持ち運びにくいイーゼルが飾りに見えたの？」	Et pensaves que carregava aquest cavallet només de decoració?
「……別に」	–... En realitat no.
「ま、いいや。	– Bé, és igual. Si no ets una aspirant a suïcida,

自殺志望じゃないならばらくこの 辺にいなよ」	hauries de donar un tomb per aquí.
「絵描いてる時は空返事になっちゃう けど、	Em quedo amb la ment en blanc quan pinto,
周りに誰もいないってのも寂しい し」	però tot i així em sento sol si no hi ha ningú per voltant.
「……」	—……
\c[2]現在のミシロが持っていて、当 時のミシロが	\c[2]Qualsevol objecte que la Mishiro tingui al present,
持っていないはずの物はここでは使用 できません。	no el pot utilitzar estant al passat.
彩人のキャンバスだ。	El llenç de l'Ayato.
まだ何も描かれていない。	Encara no hi ha dibuixat res.
「この鏡湖にはちょっとした因縁があ るんだ。	—Em sento una mica connectat al Llac del Mirall.
だからつい足を運んでしまう」	Així que els peus m'han dut fins aquí.
【←】 レンタルボート すぐそこ ¹⁹	“[←] Lloguer de barques”
……ただの看板だ。	... Només és un cartell.
ボートに乗っている人もたまに見かけ る。	De tant en tant es veuen persones en barca.
彩人は絵に集中しており、	L'Ayato està concentrat pintant,
ミシロには目を向けていない。	i no presta atenció al que fa la Mishiro.
飛び込む	Saltar al llac.
何もしない	No fer res.
飛び込んだらきっと苦しい。	Sens dubte saltar serà dolorós.
ミシロは鏡湖に身を投げた。	La Mishiro es va llençar al Llac del Mirall.

¹⁷ M’he plantejat diverses opcions per anomenar el llac, ja que la traducció més propera, “Llac Mirall”, no m’acabava de convèncer per falta de naturalitat. Finalment he decidit anomenar-lo el “Llac del Mirall”.

¹⁸ Tot i que en un principi havia fet una traducció més propera a l’original, he decidit modificar una mica la frase i treure les cometes de la traducció, per a que la oració soni més natural en català.

¹⁹ He decidit no afegir el verb, ja que es tracta d’un cartell que indica amb la fletxa on es troben les embarcacions per llogar. D’altra banda, a la mateixa frase apareix un símbol japonès de doble bit. Com que donaria problemes en implementar el text localitzat, i conseqüentment sortiria corromput, cal posar els claudàtors que s’utilitzen en català.

Taula 8 – Regne de la naturalesa, segona part

「……」	–…
ミシロは気が付くと再び鏡の前に立っていた。	Quan la Mishiro va tornar en si, estava altre cop davant del mirall.
湖の生臭い水 ²⁰ の味はまだ鼻に残っているが、	Tot i que encara notava el gust d’aigua estancada,
服はこれっぽっちも濡れていなかった。	la seva roba estava totalment seca.
「……そう、私はあの日、鏡湖で彩人さんに会った」	–… Cert, aquell dia vaig conèixer l’Ayato al Llac del Mirall.
「……少しずつ、自分のことを思い出してきた」	–…Poc a poc començo a recordar una mica més de mi mateixa.
ミシロは記憶の断片を手に入れるのと同時に、	En el moment en que la Mishiro recuperà una part dels seus records,

何か大切なものを失ったような気がした。	sentí com si hagués perdut alguna cosa molt important.
> ミシロは銅の鍵を手に入れた。	La Mishiro ha aconseguit una Clau de bronze.
銅の鍵で施錠が解除された。	La porta s'ha desbloquejat amb la Clau de bronze.
鉄の杭が突き出している。	Unes barres de ferro sobresurten del terra.
これを跨いで進むのは無理そう。	És poc segur passar per sobre d'elles.

²⁰ També ha resultat un repte traduir 生臭い水 (*namagusai mizu*), que vol dir olor a peix, però en la frase indica que encara notava el gust, pel que quedava estrany. Finalment he decidit girar una mica la frase, dient que encara notava el gust d'aigua estancada.

Taula 9 – Tercera escena: Mapa central: Món dels miralls, introducció del quart personatge

「あ、ミシロちゃん！ ちょっと来て来て！」	–Ah, Mishiro! Corre, vine!
「見て見て、なんとまた人が増えました！」	–Mira, mira! Ha aparegut una altra persona!
「こんな短期間に人間の魂がふたつも迷い込むなんて	–És raríssim que apareguin dues ànimes noves
なかなか珍しいことだよ！」	en tan poc temps!
「……ん？ ……んんん？」	–... Hm? ... Hmm?
[Elecció 5]: 1. ……なんですか 2. 近寄らないで変態	... Què? No t'acostis, pervertit.

Elecció 5-2: 「おおっと、これは失敬！ ……でも、何もそこまで言わんでも ……」	Elecció 5-2 –Oh, perdona, que descortès!... Però no calia ser tan maleducada...
Elecció 5-1: 「おおっと、これは失 敬！」	Elecció 5-1 –Oh, perdona, que descortès!
「なんかお嬢ちゃんを見てると頭の中 に	Però en mirar-te sento una mena de
何かが引っかかるんだが……よくわ からん」	fixació cap a tu... No ho acabo d'entendre.
「実は知り合いだったとか、そんなこ とないよな？」	–No ens coneixem, oi?
「……まあいい、俺はリョウタロウ だ。多分。	–... Bé, com sigui. Em dic Ryotaro. Crec.
スーツの中に名刺入れが入っていた から、名前はわかる」	Ho sé perquè està escrit a l'americana ²¹ .
「思い出したわけじゃないから実感は ないが」 ²²	–Perquè la veritat és que no me'n recordo, i no sento que sigui el meu nom.
「……ミシロです」	–... Em dic Mishiro.
「おう、よろしく」	–Oh, encantat.
「この妙な世界で気が付いてからそこ のユズと遭遇するまで	–Estava donant voltes per aquest món estrany
少しさまよっていたが……なんなん だここは」	fins que m'he topat amb la Yuzu aquí... Què és aquest lloc?
「まるで異次元空間だ」	–Sento com si es tractés d'una altra dimensió.
「ここは『望み』を持つ魂が迷い込む 世界だよ。	–Aquest és un món on van a parar les ànimes amb un desig! ²³

リョウタロウさんは『望み』を思い出せる？」	Pots recordar quin era el teu desig, Ryotaro?
「『望み』……うーん、引っかかる、	–Desig... Hmm, quin devia ser...?
引っかかるんだが……」	Ooh, em pregunto...
「……それが具体的に何かは思い出せない、と」	–... O sigui, que no pots recordar res de res.
「……そんなかんじだ。	–... Això sembla.
俺の記憶全てにモヤがかかっているような……」	Hi ha com una boira sobre els meus records.
「まあ、そんなもんでしょ。私も最初はそうだったし。	–Bé, sí, és cert. Jo també estava així al principi.
ミシロちゃんが特別なだけであってね」	La Mishiro és l'única especial.
[Elecció 6]: 1. ユズはいつからここに？ 2. 最初っていつのこと？	Quant fa que ets aquí? Al principi, quan era?
「……時間を数えていたわけじゃないから	–No és que hagi estat comptant el temps...
具体的にはわからないけど、本当にずっと前」	No ho sé específicament, però sé que porto molt, molt de temps aquí.
「多分、何年も前だと思う」	–Potser va ser fa anys.
「何年も前に死んだってことか？」	–O sigui que vas morir fa anys?
「多分ね。記憶がないことにも、	–Segurament. El temps suficient per haver-me
この環境にも慣れちゃうくらいずっと前」	acostumat a aquest lloc i no tenir memòria.
「記憶の断片らしいものを取り戻せたのは	–L'únic moment en què vaig recuperar una part de la meva memòria



これまでに一回だけ、自分の姿が映る鏡を見た時」	va ser el moment en què vaig trobar un mirall amb el meu reflex.
「この世界を歩き回ってたまに鏡を見つけることはあっても	–M’he trobat altres miralls de tant en tant caminant per aquest món,
私じゃない人の顔が映ったり、何も映らなかったり……」	però reflectien altres persones, o no hi havia res...
[Elecció 7]: 1. さっき自分の鏡を見つけた 2. 鏡は世界の奥にある	Abans he trobat un mirall amb el meu reflex. Els miralls es troben a les profunditats d’aquest món.
「えっ、本当に？ ミシロちゃん、見かけによらず	–Què? De veritat? Mishiro, déu n’hi do!
短期間でアクティブなことをするね！」	Tot i que no ho semblava, sí que has estat activa en tan poc temps!
「……もしその調子で鏡を探すことを続けるのなら、	–... Si fos el cas que decidissis seguir buscant més miralls,
ついででいいから私達の鏡も探してみてくれないかな？」	podries intentar buscar els nostres també?
「私はミシロちゃんが他の魂とは違った環境下にあること、偶然じゃないと思うの」	–No crec que sigui una coincidència que semblis ser diferent d'altres ànimes, Mishiro.
「ついででいいからさ、ついでで！」	–Si no t’importa, mentre vas fent, busca’ls!

²¹ He decidit escriure “americana” per preferència personal, ja que no acabava de veure clar escriure “vestit (d’home)”.



²² És complicat traduir el 実感 (*jikkan*). Es podria traduir com “sentiment real”, però no acaba de quadrar amb la resta de traducció. He provat de canviar-ho per “se sent en certa manera irreal” o “no m’acaba de semblar del tot real”, però cap opció em convenia. Finalment m’he decidit per “i no sento que sigui el meu nom”, més allunyat de la versió japonesa, però més natural en català.

²³ Tot i que la frase original en japonès no porta exclamació, i per contingut tampoc caldria, he decidit posar aquest signe d’exclamació per atorgar més vitalitat i emoció a la frase, fent que aquesta senzilla oració informativa tingui un to més propi de la personalitat de la Yuzu, qui s’exalta amb facilitat.

Taula 10 – Objectes

 ナイフ	小振りのナイフ。試しに使ってみたら？	Ganivet	Un ganivet petit. Per què no el fas servir?
	i[385]\c[2] ナ イ フ \c[0]を自分の体に突き立てようか？		Vols clavar-te el i[385]\c[2]ganivet\c[0]?
	少女は\i[385]\c[2] ナ イ フ\c[0]を自らの喉に突き立てた。		La noia es travessa la gola amb el i[385]\c[2]ganivet\c[0].
 ナイフ	小振りのナイフ。刃は鈍く光っている。	Ganivet	Un ganivet petit. La fulla brilla de manera resplendent.
	\i[385]\c[2] ナ イ フ \c[0]を自分の体に突		Vols clavar-te el i[385]\c[2]ganivet\c[0]?

	き立てようか？		
	ミシロは\i[385]\c[2] ナイフ\c[0]を自らの 喉に突き立てた。		La Mishiro es travessa la gola amb el i[385]\c[2]ganivet\c[0].
 作り物の 斧	装飾用の斧。刃は潰 されており、実用には向かない。	Destral de decoració	Una destral ornamental. Té la fulla roma, per la qual cosa no es pot fer servir.
 斧	伐採用の斧。多少錆 びているが、使えないこともない。	Destral	Destral per talar. Està una mica oxidada, però es pot fer servir.
 薪	枯れ木を伐採して得 た薪。乾いていてよく燃えそうだ。	Llenya	Llenya obtinguda de la tala d'un arbre mort. És probable que cremi bé ja que és seca.
 カンテラ	照明器具。中で炎が 弱々しく揺れている。	Llàntia	Aparell que fa llum. Dins, la flama es balanceja feblement.
	\i[272]\c[2]カンテラ \c[0]の光量を調節で きる。		La intensitat de la llàntia es pot regular.
	ELECCIÓN: 強くする \i[272]\c[2]カンテラ \c[0]の強い光は周囲 を眩く照らした。		ELECCIÓN: Enfortir La forta flama de la llàntia il·luminava amb intensitat el voltant.
	ELECCIÓN: 弱いする		ELECCIÓN: Afeblir La pàl·lida flama de la llàntia

	i[272]\c[2] カ ン テ ラ \c[0]の弱い光は周囲 を淡く照らした。		il·luminava feblement el voltant.
	火種がないため光量 の調節ができない。		No es pot regular la intensitat de la flama perquè no hi ha espurna.
 空き瓶	空っぽのガラス瓶。	Ampolla buida	Ampolla de vidre buida.
 青い絵の 具	ガラス瓶に詰められ た真っ青な絵の具。	Pintura blava	Pintura blava brillant que ha estat envasada en una ampolla de vidre.

5. REFLEXIÓ DE LES DIFICULTATS TROBADES

A l'hora de realitzar aquesta traducció, han anat apareixent certes dificultats que he anat tractant individualment en notes, i aquí ofereixo una síntesi de les més rellevants. Com que és complicat fer una classificació ordenada de les dificultats, explicaré detalladament com es plantejava el problema, així com la solució adoptada per a cada un.

Un dels problemes més comuns en els diàlegs dels personatges, és a dir, la traducció de les converses, ha estat fer una caracterització del registre lingüístic de l'interlocutor en japonès a l'hora de traduir-ho al català. La diferència entre el registre formal i informal japonès no es pot adaptar de manera senzilla a un registre formal i col·loquial català. Sí que és veritat que fer una interpretació del formal és bastant senzill, només cal fer un correcte ús del llenguatge. La qüestió canvia quan es tracta d'un llenguatge informal, ja que en català és molt fàcil caure en l'ús de paraules malsonants. La solució emprada ha estat analitzar com s'expressen en l'idioma original i després valorar quins són els recursos que existeixen en català per caracteritzar-los de manera similar, intentant evitar caure en un registre més baix de l'adequat. Un exemple d'això és el personatge de la Yuzu, a qui he intentat donar aquest to alterat i emocionat fent ús dels signes d'exclamació.

Relacionat amb els diàlegs, una altra qüestió que m'he hagut de plantejar era com marcar-los. En japonès utilitzen el *kagikakko* 「」, en anglès fan ús de les cometes """, mentre que en català o castellà es marca el diàleg amb el guió llarg o ratlla —. La qüestió era de quina manera volia introduir el diàleg. Molts videojocs no posen res, i n'hi ha molts d'altres que utilitzen les cometes, però això és un calc tipogràfic de l'anglès. Finalment, jo em vaig decidir per l'ús del guió llarg, basant-me en el fet que aquest joc no presenta el nom dels personatges quan parlen, i així puc marcar la diferència amb els pensaments, decidint escriure'ls sense cap tipografia.

Un altre problema recurrent són les onomatopeies. La quantitat d'onomatopeies d'ús habitual al Japó són tantes que han aparegut algunes que desconeixia. Mentre que moltes d'elles són fàcilment identificables, ja sigui per

context o perquè es tracta d'un so clarament recognoscible, altres representen sorolls tan simples que et fan dubtar sobre quin soroll intenten reproduir o amb quina intenció. Un exemple és l'onomatopeia サクッ (*saku'*), que es podria traduir com un soroll cruixent, però en el context on està no veia clar el resultat.

En el cas dels jocs de paraules, és difícil trobar una interpretació fidel que mantingui la mateixa intencionalitat. Si el que es vol fer és mantenir l'existència d'aquest joc, a vegades cal recórrer a un canvi complet del sentit de l'oració original. Si d'altra banda es vol fer una traducció el més literal possible, es veurà limitat d'una forma o altra, perdent part del significat original. És el cas del propi títol d'aquest videojoc, on "blanc" dóna un significat tant al color com al buit.

Finalment, dins de les pròpies interpretacions que he fet de cada oració, hi ha hagut complicacions a l'hora d'intentar donar naturalitat a la frase en català. Totes les frases tenen un sentit en japonès, de manera que en llegir-les i entendre-les, la frase segueix tenint aquest significat. Per passar-la a l'altre idioma, s'ha d'aconseguir que l'oració segueixi mantenint aquest sentit a l'hora de canviar la manera d'expressar-ho en la llengua a la que es vol traduir. És a dir, la frase japonesa s'ha de traduir de forma correcta i idiomàtica en català. Per fer-ho, molts cops no hi ha una única resposta correcta, això inicia un altre debat. D'entre totes les possibles opcions, s'ha de triar la que ens sembli millor, i quantes més hi hagi, més difícil és triar-ne una. En aquests casos, es poden fer servir altres detalls com el registre de l'usuari per definir correctament la interpretació més adient.

6. CONCLUSIONS

Observant els objectius anunciats a l'inici d'aquest treball, ara sóc capaç de parlar amb una perspectiva molt diferent de la traducció. A mode de síntesi, els objectius d'aquest treball eren: 1) Obténir la capacitat de traduir una part d'un videojoc japonès de manera professional. 2) Assolir nous coneixements sobre la traducció audiovisual, centrant-me en el camp dels videojocs. 3) Convertir aquest treball en la meua primera mostra de traducció professional. I 4) Fer una reflexió sobre el procés de traducció, les dificultats que comporta, i la manera de resoldre-les. Amb cert orgull, puc dir que he vist complertes les meues metes de manera satisfactòria.

Certament havia fet un plantejament lògic dels possibles problemes amb què em trobaria, i puc afirmar que no hi ha res comparable a experimentar-los de primera mà. Un gran exemple és el fet que no pensava que allunyar-se de la llengua original resultaria tan difícil. El problema era que costava percebre la falta de naturalitat un cop traduïda la frase. Aquestes dificultats fan evidents, a més a més, la mancança de coneixements de traducció, que queden fora del meu grau. Això sí, els meus coneixements culturals de la societat japonesa han servit per poder entendre el significat i el registres dels personatges, de quina manera diuen cada paraula i per quin motiu ho fan.

També els meus coneixements sobre el món de la traducció i la localització s'han ampliat. Ha estat un aprenentatge entretingut, que m'ha endinsat en un món ple de curiositats i canvis que està en constant creixement. Qüestions com per què es fa la localització, els motius empresarials que hi ha darrere, com de vegades es censuren els videojocs, etc. Són tots aquests punts els que ens ajuden a entendre perquè no hi ha tantes traduccions al català. L'idioma espanyol està tan estès que és molt més fàcil i barat traduir només a aquest, de manera que ara per ara, una empresa només traduiria al català per interès personal, i comptant amb fenòmens com la *crowd translation*. Tot i així, tinc l'esperança que això pugui canviar i s'obrin les portes dels videojocs als usuaris del català.

Finalment, no cal oblidar que aquest treball és de caire acadèmic-professionalitzador, així que considero que part de mi ara és una traductora. Vaig contactar una noia japonesa demanant-li permís per traduir el seu joc, i després em vaig comunicar amb una americana perquè m'ensenyés a traduir el joc modificant el software. Aquesta mena d'experiències són les que buscava. Però, la millor experiència de totes és sens dubte la de poder veure com tot el que anava canviant i adaptant del japonès al català s'anava reflectint en el joc, traduint-lo. Es podria considerar com un sentiment de realització i satisfacció. Actualment, em sento motivada a continuar amb aquesta traducció tot i haver acabat aquest treball, i si tot em va bé, aquest serà el primer de molts videojocs.

BIBLIOGRAFIA

ARTICLES

BERNAL-MERINO, MIGUEL Á. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation. Issue 06* (p. 22 – 36).

BERNAL-MERINO, MIGUEL Á. (2007). Challenges in the translation of video game. *Revista Tradumàtica. Nº 5*.

< <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf> >

[Consultat per últim cop el 02/06/2016].

BERNAL-MERINO, MIGUEL Á. (2011). A Brief History of Game Localisation. *TRANS, Revista de Traductología. Nº 15* (p. 11 – 17).

DI MARCO, FRANCESCA (2007). Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Revista Tradumàtica. Nº 5*.

< <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a6.pdf> >

[Consultat per últim cop el 02/06/2016].

MANGIRON, CARMÉ (2012). The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance. *The Journal of Internationalization and Localization. Vol. 2* (p. 1–20).

MANGIRON, CARMÉ; O'HAGAN, MINAKO (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation. Issue 06* (p. 10 – 21).

LLIBRES

CHANDLER, HEATHER MAXWELL; DEMING, STEPHANIE O'MALLEY (2012). *The Game localization handbook*. Jones and Bartlett Learning. Sudbury, Massachusetts. (p. 3-23).

MUÑOZ SÁNCHEZ, PABLO (2007). *Manual de traducción de videojuegos. El fascinante mundo del Romhacking*. Sayans Traductions.

<[http://www.uco.es/~lr1maalm/manual de traducccion de videojueqos.pdf](http://www.uco.es/~lr1maalm/manual_de_traducccion_de_videojueqos.pdf)>

[Consultat per últim cop el 13/01/2016]

WEBGRAFIA

ARA VADEJOCS. (2013). *Unepic es converteix en el primer joc traduït al català a Steam*.

<<http://vadejocs.ara.cat/2013/06/18/unepic-es-converteix-en-el-primer-joc-traduit-al-catala-a-steam/>> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

BLOG DE LA PLATAFORMA PER LA LLENGUA. EL CATALÀ SUMA. (2013). *El mercat de videojocs en català es molt escàs i frega la inexistència*.

<<http://blogspersonals.ara.cat/elcatalasuma/2013/02/21/el-mercat-de-videojocs-en-catala-es-molt-escas-i-frega-la-inexistencia/>> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

CARON, F. (2008). *Remember Earthbound? Play the sequel now, in English*. Ars Technica.

<<http://arstechnica.com/gaming/2008/10/remember-earthbound-play-the-sequel/>> [Consultat per últim cop el 09/01/2016].

KAWAGUCHI, D. (2014). *Proyecto Allé Voy*. <<https://proyectoallevoy.wordpress.com/>> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

CORPORACIÓ CATALANA DE MITJANS AUDIOVISUALS. (2012). *Videojocs en català, al primer nivell*. <<http://www.ccma.cat/324/videojocs-en-catala-al-primer-nivell/noticia/2006712/>>

[Consultat per últim cop el 08/01/2016].

MOTHER3.FOBBY.NET. (2014). *MOTHER 3 / EarthBound 2 Fan Translation*.

<<http://mother3.fobby.net/>> [Consultat per últim cop el 02/04/2016].

MOTHER3SPANISH.BLOGSPOT.COM.ES. (2011). *Mother 3 en Español*.

<<http://mother3spanish.blogspot.com.es/>> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

STAR TRANSLATION SERVICES. (2002 – 2016). *What is crowd translation? / FAQs / STAR Translation*.

<<http://www.star-ts.com/about/translation-faq/what-is-crowd-translation/>> [Consultat per últim cop el 29/05/2016].

TERIYAKI TOMATO (2015). てりやきトマト. <<http://kanawo.wix.com/teritoma>> [Consultat per últim cop el 08/01/2016].

VELELLA HIMMEL. VGPERSO.COM. (2016). *Vgperson's Stuff*. <<http://vgperson.com/>>

[Consultat per últim cop el 18/04/2016].

VIDEOJOCS ESMENTATS

Asteroids (Atari Inc., 1979)

Brave Frontier (Gumi Asia Pte. Ltd., 2013)

Candy Crush Saga (King, 2012)

Earthbound (Nintendo, 1995)

Earthbound beginnings (Nintendo, 2015)

ESPN Sports Connection (Nintendo, 2012)

FCB Club Football (Codemasters, 2003)

Final Fantasy VII (Squaresoft, 1997)

Final Fantasy Type-0 (Square Enix, 2011)

Final Fight (Capcom, 1989)

Illusion of time (Quintet, Enix i Nintendo, 1993)

Mother (Nintendo, 1989)

Mother 2 (Nintendo, 1994)

Mother 3 (Nintendo, 2006)

Pac-Man (Namco, 1979)

Project Zero (Tecmo, 2001)

Senran Kagura (Tamsoft, Marvelous Entertainment, 2011)

Space invaders (Taito Corporation, 1978)

Tintín: el secret de l'unicorn (Ubisoft, 2011)

Unepic (Francisco Téllez de Meneses, 2011)